

ネットワーク上のデジタルコンテンツ売買における 無断複製回避の手法に関する一考察

中野 潔

(株)アスキー ascii24 編集長 兼 立教大学社会学部非常勤講師

ネットワーク上のデジタルコンテンツを巡って、種々の動きが出ている。業界が融合され、合従連衡が急なため、従来、各業界に存在した役割分担の図式が入り乱れている。さて、安心してデジタルコンテンツのビジネスを実行するには、コンテンツが違法にコピーされないことが必要である。そこで、ネットワーク上のデジタルコンテンツを巡って、コンテンツを同定するための仕組みが、いくつか提唱されている。また、業界の枠組みが定まらない中で、ビジネスの関係者が利益の分配を含めて、種々の試みをなすためには、仲介業務法による仲介事業者の制限が問題になる可能性がある。2000年には、法律の改正を含め、幾多の動きが出てくるであろう。

A Study of Methodology to avoid Loss of Illegal Copy on Sales of Digital Contents on Networks

Kiyoshi Nakano

Editor in Chief, ascii24, ASCII Corp., and Part-time Lecturer, Faculty of Social Science, Rikkyo University

There have been various actions on digital contents on networks. Since merges of industries have advanced rapidly, customs of allotment of duties which have existed in each industry have mixed in confusion. To perform digital contents business securely, it is important that contents would not be illegally copied. There are some advocacies of systems to identify digital contents in networks. To allow many trials of digital contents business including trials of distribution of profit, the limitation of intermediation organization with so called Chukai-Gyoumu-Ho Law could be a obstruction. In 2000, there would be various actions including improvement of the law.

1. ネットワーク上のデジタルコンテンツ売買の概観

1-1 ビジネス概観

図 A-1 に、1999 年はじめから 2000 年初頭における、デジタルコンテンツ周辺のビジネスに関するニュースの一部を分類して示した。

デジタルデータだけで完結するものが多いが、小説やマンガなど紙媒体の出版に関係が深いものでは、インターネット注文によるブックオンデマンド型書籍配送のように、紙媒体なしでは完結しないものも含まれている。

概観して、音楽分野が多いことが分かる。中でも、ソニー 1)、2)、3)、ソフトバンク 4)、ヤマハ 5) などは、企業の影響力が大きいため、注目されている。JASRAC などによるデジタル音楽配信関連

のプロジェクトも始まっている。6)、7)、8)

1-2 登場するプレーヤー

記事に登場する企業の役割を分類した。旧来のコンテンツ産業、たとえば、出版では、役割が多量重複したりすることがあっても、コンテンツクリエイター(著者など)、コンテンツプロバイダー(出版社など)、コンテンツディストリビューター(流通)といった分担が大体、決まっていた。

デジタルコンテンツの分野では、図 B-1 をみてわかるように、特に、コンテンツディストリビューターの分野に、多くの業種が参入している。

2. ビット経済におけるコンテンツ同定機構の提唱例

2-1 画紋

画紋は、早稲田大学 国際情報通信研究センターなどで研究しているもので、声紋と同様に、動画像を時間軸に沿ってスペクトル分析したものである。声紋と似た性格を備えたものという説明から分かるように、画紋は、同一のものを同定するのは向いている。しかし、分類、ソートといった整理目的には向いていない。

一方、既存のデータを後から分析して画紋を計測することができる。このため、画紋の存在を知らずに作った動画像でも、処理の対象にできる。

画紋を、特定のコマーシャルフィルムがきちんと放送されたか否かをチェックするために使おう、という動きが出ている。

2-2 コンテンツ ID

コンテンツ ID は、東京大学先端技術研究所などで研究され、採用を促進するフォーラムが組織されているものである。1) デジタルコンテンツを同定するための符号体系に沿って、個々のコンテンツデータに、ヘッダとして符号を付けていく。

創作者や創作者から権利を譲渡された者(以下、両者を合わせて著作権者と呼ぶ)が付ける場合、彼らがコンテンツ ID の符号体系を理解し、それに沿って自者、他者との重複なく ID を付けることが要求される。複数の著作権者からコンテンツの預託を受ける権利仲介業者やコンテンツ流通業者がコンテンツ ID を付ける場合、彼らがコンテンツ ID の符号体系を理解し、それに沿い、あらためて ID 付け作業をしなければならない。

コンテンツ ID は、同一のものを同定すること、コンテンツを分類、ソートすることなど、種々の目的に使える。符号であるため、符号自体の処理に掛かる負荷が少ない。

検索ロボットなどを用いて、インターネット上に、特定の、あるいは、特定の条件を満たすコンテンツがないかを探すが、比較的容易にできる。コンテンツ ID を付与されていないコンテンツに対しては、何もできない。

既存の ID を包含した ID を付けることが可能である。まったく、仮定の話であるが、和歌の創作

者団体 A が、会員の和歌に ID を振っているとすれば、創作者団体 A の ID であるという ID 体系識別符号を付け、それとその体系の中の和歌の ID をペアにして、コンテンツ ID に取り込める。

3. 権利仲介団体の複数化

3-1 現行の仲介業務法

現在、一部の著作物について、著作権の仲介業務への新規参入が規制されている。

規制の根拠になっているのは、1939年12月15日に施行された「著作権に関する仲介業務に関する法律」(仲介業務法)である。ここで、規制の対象になっている仲介業務とは、代理業務(著作権者の名において利用者と著作物利用契約を結ぶ)、媒介業務(著作権者と利用者との間の著作物利用契約の成立に尽力する)、信託業務(著作権者から著作権の移転を請け、これを著作権者のために管理する)一である。9)

仲介業務法の規制を受ける著作物の範囲は、1939年12月15日に施行された勅令により、(1)小説、(2)脚本、(3)歌詞(楽曲を伴う場合)、(4)楽曲一である。

現在、この法律に基づいて文化庁の認可を受けて仲介業務を遂行しているのは、(1)文芸(小説)について(社)日本文芸著作権保護同盟、(2-1)放送用の脚本について協同組合日本脚本家連盟、(2-2)劇場用映画の脚本について協同組合日本シナリオ作家協会、(3)と(4)音楽(歌詞、楽曲)について(社)日本音楽著作権協会(JASRAC)である。10)

仲介業務法では、認可されるのが、1分野1団体だと定めているわけではない。実際問題として、1分野1団体しか認可されていないという事実があるだけである。

3-2 仲介団体の複数化を巡る動き

1998年4月、三野明洋氏を中心となったミュージックコピーライトエージェンシー(株)(MCA)が、音楽分野の仲介団体として認可を申請した。

11) しかし、回答のないまま、同年夏、申請を

取り下げている。

文化庁著作権課長は、1999年8月に実行した講演の中で、仲介業務法を改正し、仲介団体を登録制にすることなどを柱とした著作権審議会の間まとめを、推進する方向を示唆した。¹²⁾

3-3 メディア・アーティスト協会の発足

MP3技術による違法コピー問題など、インターネット上での作品発表に伴うアーティストの著作権の保護について考えるという趣旨で、メディア・アーティスト協会が、1999年2月1日に発足した。¹³⁾ 発起人は、飯野賢治、河口洋一郎、坂本龍一、佐野元春、富田勲、松武秀樹の各氏。1カ月に1度ぐらいの割合で、例会を続けている。¹⁴⁾¹⁵⁾ 設立の動機の1つは、JASRACの閉鎖性に対する不満である。¹⁶⁾ (なお、すべての会合についてascii24で報道していないのは、MAAや出席の大企業幹部が、その場の論議を報道することについて難色を示すことがあるからである)

MAAにもいろいろな立場の関係者が含まれているため、その主張は、一枚岩ではない。松武秀樹事務局長と、コンテンツIDフォーラムの安田浩会長との対談をもとに中野が整理すると(一部に松武氏の個人的見解が入るのはやむをえないが)、(1)デジタルコンテンツの同定、流通/複製状況把握が必要であり、また、その把握には漏れがないことが要求される、(2)著作物の私的使用なら複製が許されるという現行の法律には問題が多い、(3)デジタルコンテンツでは、完全な複製が容易にできるというのは事実であるが、一方、技術の力を借りて音質を落とした無料の試聴データを供給することも容易になるのだから、柔軟な仕組みを検討すべきである――。

4. 結び

(1)ネットワーク上のデジタルコンテンツを巡って、種々の動きが出ている。従来、コンテンツの作成から、消費者への最終的配付まで、各業界で、業種ごとの役割分担がある程度決まっていた

が、業界の融合と合従連衡が急なため、役割分担の図式が入り乱れている。¹⁷⁾

(2)ネットワーク上のデジタルコンテンツを巡って、コンテンツを同定するための仕組みが、いくつか提唱されている。あらかじめコードを付加する方式では、統一したコード体系策定とコード付与をどこまで各種業界に徹底できるかが課題となる。コンテンツを分析して同定する方式は、流通するデジタルコンテンツを網羅、把握するといった意図に向かない。

(3)仲介業務法による仲介事業者の制限について、疑問を呈する声が出ている。2000年には、法律の改正を含め、幾多の動きが出てこよう。

参考文献

- 1) <http://www.ascii.co.jp/ascii24/call.cgi?file=issue/1999/0709/keyp02.html>
(以下、「<http://www.ascii.co.jp/ascii24/call.cgi?file=issue>」を「★」と略す)
- 2) ★/1999/1220/keyp01.html
- 3) ★/1999/1220/keyp02.html
- 4) ★/1999/1112/srv04.html
- 5) ★/1999/0624/soft07.html
- 6) ★/1999/0409/netw01.html
- 7) ★/1999/0603/netw02.html
- 8) ★/1999/0615/netw02.html
- 9) 半田正夫、「著作権法概説 第三版」p.292、一粒社、1985
- 10) 三山裕三、「著作権法詳説 第2版」p.204、東京布井出版、1997
- 11) ★/1998/0716/topic15.html
- 12) ★/1999/0805/mrkt03.html
- 13) ★/1999/0202/mrkt04.html
- 14) ★/1999/0319/topi04.html
- 15) ★/1999/0430/topi02.html
- 16) ★/1999/0420/keyp01.html
- 17) 中野潔、「知的財産権ビジネス戦略」p.142、オーム社、1997

図 A-1 デジタルコンテンツの売買に関する動向

NK=日本経済新聞、NKE=同夕刊、NS=日経産業新聞、NR=日経流通新聞

■【A】音楽

■[1]オンライン配信(通常の音楽放送を除く)

●(a)衛星

◆<i>ビクター、NTT など 5 社でウェイブスラジオを設立。音楽配信=昨 02/24 NKE。昨 08/10 NS

◆<ii>ソニー CS で 5 月開始=昨 03/26 NS

◆<iii>ミュージック・バード、衛星デジタルラジオで放送音楽関連情報=昨 11/04 NS

●(b)放送とインターネットなどとの連動

◆<i>毎日放送、12 月 19 日、ネット音楽配信=昨 10/04 NK、昨 12/17NS

◆<ii>テレビ東京、番組と連動し、音楽有料でネット配信=昨 12/06 NK

◆<iii>ビットメディア、TBS、TDK =昨 03/21 NS

●(c)インターネット

◆<i>三菱商事、AT&T 試聴サービス=昨 05/15 NK

◆<ii>ヤマハ、音楽配信システム「ミッドラジオ」実用化=昨 06/25 NS、昨 12/17 NS

◆<iii>ミュージック・シーオー・ジェービー=昨 01/11 NS。昨 09/01 NS

◆<iv>ノエルとトランスコスモス、インディーズ音楽のダウンロード販売=昨 07/06 NR、昨 10/26 NR

◆<v>TDK、インターネットでインディーズの音楽を配信=昨 07/15 NK

◆<vi>DDT ジャパンとカルディア、米ロック新曲ネット配信=昨 08/05NS

◆<vii>豪スパイク、日本で 2000 年春にもネットラジオ=昨 09/10 NS

◆<viii>ジェイコム、独自に契約した音楽家の作品、ダウンロード=昨 10/26 NR、昨 11/26 NS

◆<ix>ジェイベックシステム、インディーズの音楽などインターネット配信=昨 11/11 NS

◆<x>ナムコ、米 VME 社買収、日米でソフト配信=昨 11/11 NS

◆<xi>ソフトバンク、JASRAC の仕組みに乗ってネットで音楽配信(暗号、電子透かしなどの提唱例、規格化の категорияにも重複して置いた)=昨 11/16 NR

◆<xii>ソニー・ミュージック、ネットで音楽配信=昨 12/01 NS

◆<xiii>日本コロムビア、ネットで能楽、雅楽など配信=昨 12/07 NR

◆<xiv>住友商事、米リアル、音楽ポータルサイト=昨 12/17 NK

●(d)携帯電話、PHS 向け

◆<i>NTT ドコモ、ソニーなどと。来年夏にも=昨 10/01 NS

◆<ii>IMD、携帯電話に音楽配信するシステム=昨 10/04 NK

◆<iii>MTI、ミュージック・シーオー・ジェービーの音楽、携帯電話に=昨 11/01 NK

◆<iv>米 BMG ファンハウス、携帯端末向け、広帯域インターネット向け音楽配信=昨 02/02 NS、2000/01/01 NS

◆<v>ドリームネット、i モードで音楽情報を無料配信=昨 12/20 NS

●(e)海外のみ

◆<i>米 IBM、ソニー・ミュージックエンタテインメント、英 EMI、独 BMG、米ユニバーサル・ミュージック、米ワーナー・ミュージック、音楽のネット配信実証実験=昨 02/10 日本経済

◆<ii>松下、米ユニバーサル・ミュージック、米 AT&T、米 BMG エンタテインメント、米におけるインターネット利用音楽配信で提携=昨 05/26NK

◆<iii>加シーグラムと米 AOL、ネット音楽配信に参入=昨 11/11 NS

◆<iv>英 EMI、音楽 CD の製造、販売部門を分離=昨 11/30 NS

◆<v>アイシンク、6 月から米英独仏韓で音楽配信準備=2000/01/07NS

●(f)その他、不明、通信媒体問わず

◆<i>米ソニックネット=昨 01/18NS

◆<ii>アイシンク、レコード店やコンビニに音楽の自動販売機を設置=昨 05/19 NK

◆<iii>アイシンク、光ファイバーでレコード店などの端末に音楽配信=昨 09/12 NS、昨 12/09 NS、2000/01/01NS

◆<iv>NTTソフト、モールで音楽有料配信コーナー=昨 12/04 NKE

◆<v>ワーナーミュージック・ジャパン、1999 年 9 月、音楽配信の事業計画を立ち上げ=昨 10/05 NK

◆<vi>エイベックス、4 月に音楽配信新会社=2000/01/01 NS

◆<vii>毎日新聞社、角川書店、エイベックスの合併

■[2]再生プレーヤーの開発、販売

●(a)東芝、ネットによる音楽配信に対応した携帯プレーヤー、販売へ、ダイナミック・リキッド・オーディオ、韓国のセハン情報システム、独ボンテイスなどが参入済み=昨 07/28 NK

●(b)日立マクセル、ネット配信対応の携帯プレーヤー=昨 09/02 NS

●(c)富士フィルムアクシア、ネット配信の音楽を聴く携帯プレーヤー発売へ=昨 10/07 NS

●(d)ケンウッド、コンポで直接音楽ネット受信=昨 11/22 NS

■[3]再生用ソフト、音楽配信技術の技術供与

●(a)NTT ソフトのモール、ソリッドオーディオ技術採用=昨 12/04 NKE

●(b)NTT ソフトウェア、音楽配信システム構築を事業化=昨 07/28 NS

●(c)米 TI など、複製防止搭載した音楽配信技術提供=昨 07/02 NS

●(d)米リキッド、ネット音楽再生ソフトを東芝、三洋、三菱に=昨 08/15

●(e)ソニー、ネット音楽配信技術で米 7 社と提携=昨 11/16 NK

●(f)三洋、日立、富士通で携帯電話や PHS を使う音楽配信技術共同開発=昨 12/10 NS

●(g)コグニティブ、音楽のネット配信システムを開発=昨 12/14 NK

■【イ】動画像

■[1]配信サービス

●(a)ソフトバンクとヤフーの合併のブロードキャスト・コム、音声付き動画=昨 02/02 NR

●(b)J ストリーム、映像配信で、DDI と提携。8 月にも開始=昨 07/14 NS

●(c)東北、新潟の富士通系情報処理 7 社、地元ニュースの動画をネット配信=昨 01/21 NK

●(d)パートナーアンドクリエーション、インターネット動画などによる企業広報サービス=昨 06/15 NS

●(e)TBS、ニュース映像やテレビ番組要約版をネットで配信=昨 01/08 NS

●(f)TBS、日動画廊と絵画情報を無料配信=昨 08/02 NK

●(g)日本テレビ放送網、プロバイダ経由で映像を有料配信=昨 07/06 NK、昨 07/15 NS、昨 09/06 NK

●(h)日本 IBM など、映画予告編を衛星ネットで家庭に=昨 09/03 NK

●(i)日本 IBM など 4 社、金融ニュースの動画を配信=昨 11/02 NS

●(j)ソフトバンク子会社、米ゲッティと日本で合併=昨 11/18 NK

●(k)キャノン、CE 端末向けの動画配信ソフト=昨 11/25 NS

●(l)SPTVJ、高速ネット向けに動画を配信=昨 12/01 NS

■[2]配信業務請負サービス、その他
●(a)京セラコミュニケーションシステム、コンテンツを持つ企業の配信請負=昨 07/15 NS

●(b)NHK、過去の映像ソフトのデジタル化を推進=昨 09/06 NK

■【ウ】小説、書籍など

■[1]光文社、シャープのザウルス向けに小説を携帯電話からダウンロードするサービス=昨 06/29 NR

■[2]凸版印刷 電子書籍(ブック・オン・デマンド)事業開始、デジタルコンテンツ販売のピットウェイに取り

込む=昨 06/29 NR、2000/01/07 NS

■[3]大日本印刷 電子書籍事業、実験=昨 06/29 NR

■[4]フジオンラインシステム、ザウルスに電子書籍を配信=昨 06/08 NR

■[5]電子書籍コンソーシアム、専用端末を発表、実験を開始=昨 07/18 NK、昨 09/21 NR

■[6]日販、絶版書籍のブックオンデマンドプリするサービス=昨 09/06 NK

■[7]紀伊国屋書店、学術資料などをブックオンデマンドでプリントするサービス=昨 09/06 NK

■[8]小学館、小学校教師向け雑誌をブックオンデマンド=昨 09/06 NK

■[9]凸版印刷、ブリタニカ年鑑をオンライン有料配信=昨 11/16 NS

■[10]アスキー、電子小説をネット販売=昨 12/22 NS

■【エ】マンガ、アニメ

■[1]フジオンラインシステム、電子マンガをネット販売=昨 01/08 NK

■[2]角川書店、アニメのネット販売会社設立=昨 10/19 NR、昨 11/02 NR

■[3]富士ゼロックス、99 年 9 月からマンガコンテンツ配信=昨 11/17NS

■[4]マンガジャパン、マンガの無料公開へ=昨 11/17 NS

■[5]読売広告社、アニメ作者にウェブサイトでデビュー機会=昨 11/17 NS

■【オ】ゲーム

■[1]ソニー・コンピュータエンタテインメント、ゲームソフト配信へ=昨 09/14 NS、昨 09/21 NR、昨 12/10 NS

■[2]セガ、電話回線を使ったゲーム配信を 2000 年 2 月にも=昨 11/30 NK、

1999 /12/10 NS新聞

■[3]セガ、AT&T とゲーム機用接続で提携発表=昨 08/06 NS

■[4]セガ、ジュビターと CATV 使ったゲーム配信実験=昨 10/26 NK

■[5]コナミ、携帯電話向けのゲーム配信を拡大=昨 12/15 NS

■[6]AOL ジャパン、米の通信対戦ゲームを会員に提供=昨 05/02 NS

■[7]CESA、ゲーム配信ビジネス活性化へプロジェクト=昨 09/20 NS

■[8]コーエー、日韓でインターネットオンラインゲーム=昨 11/16 NS

■【カ】その他、複合

■[1]博報堂と豊田通商、デジタルコンテンツのネット販売新会社、7 月設立=昨 07/01NS、昨 11/01NK、昨 11/17NS

■[2]ミュージックバード、マクドナルド店舗向けデータ放送=昨 05/17 NK

■[3]任天堂、リクルート 12 月からゲーム機でネット事業=昨 06/12 NK

■[4]日本テレコム、JR 東日本、駅端末でコンテンツ販売=昨 07/07 NS

■[5]NTT-ME、インターネットで映像、音楽を配信=昨 07/16 NS

■[6]デジキューブ、コンビニなどの多機能端末で音楽、画像など配信=昨 09/09 NS、昨 11/09 NS、昨 12/09 NS

■[7]ソネットとケアネット、医療番組をネット^①で有料配信へ=昨 01/14 NS

■[8]ホリプロ、三井物産など、タレント情報を配信=昨 07/28 NK

■[9]米 FTV、2000 年 2 月から映画や音楽を日本で配信=昨 11/14 NS

■【キ】音楽以外の技術開発、システム開発

■[1]日本コロムビア、日立、セガと暗号を組み込んだ配信システム=昨 06/16 NS、昨 07/06 NR

■[2]兼松エレ、米社の動画配信システムの代理店に=昨 08/04 NS

■[3]ブラザクリエイトとアクセス、画像閲覧携帯端末を開発=昨 09/28 NK

■[4]音楽やゲームのネット配信の課金で、国内特許成立=昨 09/07 NK

■[5]日本電子ブックコミッティー、電子出版配信システム=昨 03/25NS

■[6]米国で電子書籍の規格「Open eBook」が標準に近づく=昨 08/08 NK

暗号、電子透かしなどの提唱例、規格化

■【ク】全般

■[1]NTT、2 通りの暗号と電子署名で照合、Infoket で利用=昨 1/14 NS

■[2]NTT と神戸製鋼、インフォバインド。フラッシュメモリーカードに固有の ID を搭載=昨 02/24 NS

■[3]KRP、立命館など、ゲームソフトを産業や教育に利用する上で著作権研究=昨 11/26 NK

■[4]RSA セキュリティ、低価格の「試用版電子認証システム」=2000/1/1 NS

■[5]ビクター・データ・システムズ、米 RSA セキュリティと組んで、暗号化機能を強化したデジタル家電向けブラウザ開発=2000/01/07 NS

■【ケ】音

■[1]JASRAC、ネット上の音楽著作権管理システム、構築へ=昨 06/04 NK

■[2]ソフトバンク、JASRAC の仕組みに乗ってネットで音楽配信(ネットワーク上のデジタルコンテンツ売買の

例→音楽→インターネット の項にも重複して置いた) =昨 11/16 NR

■[3]オンラインの音楽配信に関する技術仕様を決める団体「SDMI」、携帯型再生機の仕様を決定=昨 6/29 NKE

■[4]ミュージック・シーオー・ジェービー、SDMI に公認=昨 12/07 NS

■[5]キャノン、東大生産技術研究所と誤り訂正符号技術応用の電子透かし新技術=昨 08/23NS、昨 10/15NS

■【コ】その他

■[1]郵政省、12 大学、ギガビットネットの技術開発へ=昨 04/04NK

■[2]郵政省、地域向けの高品位映像通信など 99 年秋に実験=昨 05/09 NK
=====

☒ B-1 デジタルコンテンツビジネスの関与者

新聞記事から筆者が推定したもの。大企業の場合、いくつも兼ねることが多いが、最も性格の強いところに分類した。()内は、記事中で当該企業の由来説明のため併記されていた、資本関係のある企業

■コンテンツクリエイター=著者、アーティスト、制作者

●記事に登場することが少ない。ソニーにおける佐野元春氏などが、記事に露出している少ない例

■コンテンツプロバイダー=出版社、映画製作者、レコード会社、原盤の権利保持者、配給権利者

●レイズイン=【ア】[1](c)<ix>
●ミュージック・シーオー・ジェービー=【ア】[1](d)<iii>

- ソニー・ミュージックエンタテインメント、英 EMI、独 BMG、米ユニバーサル・ミュージック、米ワーナー・ミュージック=【ア】[1](e)<i>
 - 米ユニバーサル・ミュージック、米 BMG インタテインメント=【ア】[1](e)<ii>
 - TBS=【イ】[1](e)
 - 日動画廊=【イ】[1](f)
 - 日本テレビ放送網=【イ】[1](g)
 - カミングスーン・ディービー(ギャガ・コミュニケーションズ)=【イ】[1](h)
 - 米ゲッティ・イメージズ=【イ】[1](j)
 - NHK エンタープライズ=【イ】[2](a)
 - NHK=【イ】[2](b)
 - 小学館=【ウ】[8]
 - 小学館、講談社=【エ】[3]
 - TBS プリタニカ=【ウ】[9]
 - 秋田書店=【エ】[1]
 - 独ベルテルスマン=【エ】[2]
 - スクウェア、コーエー、ナムコ=【オ】[1]
 - コナミ=【オ】[5]
 - 米ケスマイ社=【オ】[6]
 - ケアネット=【カ】[7]
 - オメガ・プロジェクト(ボディソニック)=【カ】[9]
- コンテンツディストリビューター(サービスプロバイダー)=ウェブサイトを運営者、放送局(番組の著作権者としてではない)、ネットサービス会社**
- ウェブプレスラジオ(日本ビクター、NTT、ジャパン・デジタル・コンテンツ、ハミングバードネットワーク(FM 東京グループ)、ダイナウェアなどで出資)=【ア】[1](a)<i>
 - デジタルメディアエンタテインメント(ソニー)=【ア】[1](a)<ii>
 - ミュージック・バード=【ア】[1](a)<ii>
 - 毎日放送=【ア】[1](b)<i>
 - テレビ東京=【ア】[1](b)<ii>
 - TBS=【イ】[1](e)、【イ】[1](f)
 - ビットメディア=【ア】[1](b)<iii>
 - 三菱商事、AT&T=【ア】[1](c)<i>
 - ヤマハ=【ア】[1](c)<ii>
 - ミュージック・シーオー・ジェービー=【ア】[1](c)<iii>
 - TDK=【ア】[1](c)<v>
 - DDT ジャパンとカルディア=【ア】[1](c)<vi>
 - 豪スパイク=【ア】[1](c)<vii>
 - ジェイコム=【ア】[1](c)<viii>
 - ジェイベックシステム=【ア】[1](c)<ix>
 - 米バーチャル・ミュージック・エンタテインメント(ナムコ)=【ア】[1](c)<x>
 - ソフトバンク=【ア】[1](c)<xi>
 - 【ケ】[2]
 - ソフトバンクパブリッシング=【イ】[1](j)
 - ブロードキャスト・コム(ソフトバンク、ヤフー)=【イ】[1](a)
 - ソニー・ミュージック=【ア】[1](c)<xii>
 - ソニー・ピクチャーズテレビジョン・ジャパン=【イ】[1](l)
 - ソネット、ニフティ(コンテンツアールハイパーは日本テレビ)=【イ】[1](g)
 - ソネット=【カ】[7]
 - 日本コロムビア=【ア】[1](c)<xiii>
 - 住友商事と米リアルネットワークス=【ア】[1](c)<xiv>
 - NTT ドコモ=【ア】[1](d)<i>
 - ドリームネット(NTT データ、NTT ドコモ)=【ア】[1](d)<v>
 - NTT-ME=【カ】[5]
 - NTT-ME 情報流通=【オ】[7]
 - DDI=【イ】[1](b)
 - MTI=【ア】[1](d)<iii>
 - ミレニアムビッグバン(米 BMG ファンハウス、NTT ドコモ、エキサイト、リアルネットワークス、NTT データ、大日本印刷、ドリームネット、インプレス、リキッドオーディオ・ジャパン、ライコスジャパン、クロスビームネットワークス、ジェイウェイブミュージック電通、びあ)=【ア】[1](d)<iv>
 - 松下、米ユニバーサル・ミュージック、米 AT&T、米 BMG エンタテインメント=【ア】[1](e)<ii>
 - ジミー・アンド・ダグズ・ファームクラブ(加シーグラム、米 AOL)=【ア】[1](e)<iii>
 - AOL ジャパン=【オ】[6]
 - 米ソニックネット=【ア】[1](f)<i>
 - ノエルとトランスコスモス=【ア】[1](c)<iv>
 - ノエルとエウオール(モール出店者)、NTT ソフトウェア(モール運営者)=【ア】[1](f)<iv>、【ア】[3]
 - ブイシंक=【ア】[1](f)<ii>
 - ワーナーミュージック・ジャパン=【ア】[1](f)<v>
 - エイベックスネット・オーアール・ジェービー(エイベックス)=【ア】[1](f)<vi>

●メガポート(毎日新聞社、角川書店、エイベックスなど)=[ア][1](f)<vii>
 ●東北、新潟の富士通系情報処理7社=[イ][1](c)
 ●米 IBM、ソニー・ミュージックエンタテインメント、英 EMI、独 BMG、米ユニバーサル・ミュージック、米ワナー・ミュージック=[ア][1](e)<i>
 ●日本 IBM、NTT サテライトコミュニケーションズ=[イ][1](h)
 ●日本 IBM、共同通信マーケティング、日本ビデオニュース、アットマーク・ベンチャー=[イ][1](i)
 ●京セラコミュニケーションシステム、日本 SGI=[イ][2](a)
 ●光文社=[ウ][1]
 ●凸版印刷=[ウ][2]、[ウ][9]
 ●大日本印刷=[ウ][3]
 ●フジオンラインシステム=[ウ][4]、[エ][1]
 ●電子書籍コンソーシアム=[ウ][4]
 ●日販=[ウ][6]
 ●紀伊国屋書店=[ウ][7]
 ●小学館=[ウ][8]
 ●アスキー=[ウ][10]
 ●角川、独ベルテルスマン=[エ][2]
 ●富士ゼロックス=[エ][3]
 ●マンガジャパン=[エ][4]
 ●読売広告社=[エ][5]
 ●ソニー・コンピュータエンタテインメント=[オ][1]
 ●セガ=[オ][2]、[オ][3]、[オ][4]
 ●コーエー=[オ][8]
 ●インディビジョ(博報堂、豊田通商)=[カ][1]
 ●ミュージックバード=[カ][2]

●任天堂、リクルート=[カ][3]
 ●日本テレコム、JR 東日本=[カ][3]
 ●デジキューブ=[カ][6]
 ●ホリプロ、三井物産、ディジット(三井物産)=[カ][8]
 ●米フォーリンディービー・ドット・コム(FTV)、ジェイディビー、ボディソニック=[カ][9]
 ■■企画会社、支援・協力会社、モ
 ル運営会社
 ●タイカン=[ア][1](c)<viii>
 ●ブイシंक=[ア][1](f)<ii>
 ●NTT ソフトウェア(モール運営者)=[ア][1](f)<iv> [ア][3](a) [ア][3](b)
 ●パートナーアンドクリエーション=[イ][1](d)
 ●米 AT&T=[オ][3]
 ●ジュピター=[オ][4]
 ●CESA=[オ][7]
 ■■ソフト開発、ソフト供給、技術開
 発会社
 ●NTT エムイー情報流通=[ア][1](c)<xiii>、[オ][7]
 ●NTT-ME=[カ][5]
 ●NTT ソフトウェア=[ア][1](f)<iv>、[ア][3]
 ●NTT 東日本、神戸製鋼=[ア][2](b)、[ア][2](c)、[ク][2]
 ●NTT ドコモとリキッドオーディオジ
 ャパン=[ア][1](d)<v>
 ●ソニーと米 IBM=[ア][1](d)<i>
 ●米 IBM=[ア][1](e)<i>
 =[ア][1](e)<i>
 ●ソニー、マイクロソフト、IBM、米

リキッドオーディオ、米リアルネット
 ワークス=[ア][3](e)
 ●松下、米 AT&T=[ア][1](e)<ii>
 ●松下通信工業=[ア][1](d)<i>
 ●IMD=[ア][1](d)<ii>
 ●ブイシंक=[ア][1](f)<ii>
 ●米リキッドオーディオ=[ア][3](d)
 ●三洋電機、日立、富士通=[ア][3](f)
 ●コグニティブ・リサーチ・ラボラ
 リーズ=[ア][3](e)
 ●J ストリーム=[イ][1](b)
 ●キャノン=[イ][1](k)
 ●日本コロビア、日立製作所、セガ、
 平野デザイン設計=[キ][1]
 ●プラザクリエイト=[キ][3]
 ●インターナショナルサイエンティフ
 ィック=[キ][4]
 ●日本電子ブックマッフィー=[キ][5]
 ●RSA セキュリティ=[ク][2]
 ●JASRAC=[ケ][2]
 ●SDMI=[ケ][3]
 ●ミュージック・シーオー・ジェービ
 ー=[ケ][4]
 ●キャノン=[ケ][5]
 ■■ハードウェア供給会社
 ●東芝、ダイナミック・リキッド・オ
 ーディオ、韓国のセハン情報システム、
 独ボンティス=[ア][2](a)
 ●日立マクセル=[ア][2](b)
 ●富士フィルムアクシア=[ア][2](c)
 ●ケンウッド=[ア][2](d)
 ●東芝、三洋、三菱電機=[ア][3](d)
 ●ソニー=[ア][3](e)
 ●電子書籍コンソーシアム=[ウ][4]
 ●任天堂=[カ][3] 以上